

Guía del Seminario: ¿A qué juegan los jóvenes? Curso de videojuegos para padres y profesores [2 ECTS]

Presentación y objetivos

Muchos padres y profesores se sienten perdidos cuando oyen hablar de videojuegos, consolas...y no comprenden qué atrae tanto a hijos y alumnos de ese mundo que, maltratado muchas veces por la prensa, está ganando adeptos como herramienta de enseñanza.

Este seminario ayudará a conocer mejor este mundo explicando la historia de los videojuegos, qué soportes existen para jugar, cuáles son los diferentes tipos de videojuegos existentes..., así como explicar los pros y contras de su (ab)uso, y cómo se utilizan los juegos para mejorar la salud y la educación hoy en día.

Objetivos generales del seminario

- » Introducir a los padres y profesores en el mundo de los videojuegos, acercándoles su historia, géneros, posibilidades, peligros...
- » Saber buscar información sobre los juegos que tienen sus hijos o sobre los que hablan los estudiantes
- » Comprobar cómo se están utilizando videojuegos en ámbitos diversos como el empresarial, el sanitario o el educativo.
- » Animar a los padres a que compartan este tipo de ocio con sus hijos, y a los profesores a que se informen sobre el uso de videojuegos en clase.

Dirección del seminario

Ignacio Medel Marchena

Ignacio Medel Marchena (Logroño, 1980) es Licenciado en Humanidades por la Universidad de La Rioja, donde también ha conseguido su Diploma de Estudios Avanzados y, en la actualidad, está realizando su doctorado con un estudio sobre la Baja Edad Media en La Rioja. Desde finales de 2015 es miembro del Grupo de Investigación INCISO de UNIR, donde investiga y analiza el mundo de los videojuegos y sus posibilidades en el mundo de la educación.

Solicita información: seminarios@unir.net

Actividades del seminario

Para el correcto aprovechamiento del seminario se recomienda asistir a las sesiones presenciales virtuales programadas.

Para superar el seminario deberás realizar las **dos actividades** programadas. No se podrán entregar actividades fuera de los plazos establecidos.

» **Actividad 1.** Investigador de videojuegos.

» **Actividad 2.** ¡A jugar!

Sesiones presenciales virtuales

Durante los meses que dura el seminario, se celebrarán sesiones virtuales. La fecha y hora concretas de estas sesiones se avisarán con tiempo suficiente en el aula virtual del seminario.

Para el correcto aprovechamiento del seminario se recomienda asistir a las sesiones presenciales virtuales.

El seminario se calificará con: APTO / NO APTO.

*** El mínimo de participantes será de 18 alumnos. De no cumplirse con el cupo mínimo se podría cancelar el seminario.**

Programación

A lo largo del seminario se desarrollan **varias sesiones presenciales virtuales**.

Puedes consultar las fechas y horas concretas de las sesiones presenciales virtuales en el calendario de la sección Presenciales virtuales.

Fecha	Plan de trabajo
Semana 1	Presentación del Curso Sesión presencial virtual: ¿Qué es un videojuego? (1ª parte) Haremos una lluvia de ideas para saber qué piensan los alumnos que es un videojuego y empezaremos a conocer la historia de esta industria desde sus inicios en los años 60.
Semana 2	Sesión presencial virtual: ¿Qué es un videojuego? (2ª parte) Tras finalizar la historia de los videojuegos, debatiremos qué características tienen los videojuegos para resultar tan atractivos y estar considerados como la primera opción de ocio para un gran número de personas.

Fecha	Plan de trabajo
Semana 3	Sesión presencial virtual: ¿Dónde y cómo se juega? (1ª parte) Gracias a este tema comprenderemos dónde se juega: consolas, ordenadores, tabletas, teléfonos móviles... y los principales componentes de cada dispositivo.
Semana 4	Sesión presencial virtual: ¿Dónde y cómo se juega? (2ª parte) Continuando con este tema, ahora toca el turno de conocer cuáles son los géneros presentes en los videojuegos y las características que los definen.
Semana 5	Sesión presencial virtual: Revisar antes de comprar: código PEGI y otros consejos. Conoceremos cómo se crea la clasificación por edades y contenidos de los videojuegos, y dónde buscar información sobre ellos. Actividad 1: Investigador de videojuegos
Semana 6	Sesión presencial virtual: Gamificando el mundo (1ª parte) Comenzaremos a estudiar el concepto de gamificación, estudiando sus componentes, las teorías que acompañan a su metodología, etc.
Semana 7	Sesión presencial virtual: Gamificando el mundo (2ª parte) Acabaremos de conocer la gamificación y veremos diferentes ejemplos aplicados no sólo a la educación, sino a la empresa, la salud, etc.
Semana 8	Sesión presencial virtual: Videojuegos y Ciencias Sociales (1ª parte) En este último tema veremos la relación de un gran número de videojuegos con aspectos de la historia, el arte, la sociedad... Actividad 2: ¡A jugar!
Semana 9	Sesión presencial virtual: Videojuegos y Ciencias Sociales (2ª parte) Finalizaremos este tema y el seminario hablando de cómo y porqué se utilizan videojuegos en las aulas como herramienta educativa.